

# Vejledning til „Dit 3-dobbelte elektroniske lommespil Skatte-jagten med 4 spil i ét" og ur og alarmklokke.

Se også illustrationen på  
bagsiden af emballagen.

## Sådan kommer du igang med at spille.

1. Sæt batterier i, som vist under „Isætning af batterier”.
2. Tryk forsigtigt og let med en kuglepen eller papirclips ned i „ACL”-åbningen.
3. Undersøg om alle tegn kommer til syne på skærmen.

## Spillet starter!

Vælg mellem spil „A”, spil „B”, spil „C” eller spil „ABC” ved at trykke på „GAME”-knappen, indtil det ønskede spil viser sig på skærmen. Det højeste pointtal fra tidligere dukker frem på skærmen. Når du derefter trykker på „JUMP”-knappen, lyder der musik og spillet starter. Få diamant-jægeren til at bevæge sig ved at trykke på „FLYTTE”-knappen nederst til venstre. Brug „JUMP”-knappen, når du skal have diamant-jægeren til at springe over faretruende ting som f. eks. klipper og giftslanger.

## Spil A

En rasende elefant midt på skærmen kaster klippestykker ned mod den nederste del af skærmen. Tryk på „JUMP”-knappen, for at undgå at blive ramt af klippestykkerne, grib fat i lianen og sving dig tværs over floden. Og pas på de nedstyrtende klippestykker på den anden side.

## Pointgivning.

Du får 2 points for hver klippe, du springer over, og 50 points, når du kommer fra den ene side til den anden.

## Spillet er færdigt.

Hvis diamant-jægeren falder i floden eller rammer en klippe 3 gange, er spillet færdigt.

## Spil B.

Elefanten kaster med klippestykker. Rasende heksedoktorer prøver på at forhekse dig, og en sulten løve forsøger at æde dig. Du må undgå alle disse farer, hvis du vil overleve.

## Pointgivning.

Du får 50 points hver gang, du kommer heldigt fra den ene side til den anden.

## Spillet er færdigt.

Hvis diamant-jægeren bliver ramt af klippestykker eller af hekse-doktoren eller spist 3 gange er spillet færdigt.

## Spil C.

Spring over giftslangerne. Find den magiske økse og slå slangerne ihjel, så du kan komme frem til den forsvundne diamant. Husk, at du ikke kan bevæge dig fremad, så længe du har den magiske økse. Så du må skille dig af med den, hvis du vil videre til den forsvundne diamant. Pås på kæmpeslangen oppe i træet, du risikerer at blive bidt, hvis du prøver på at komme i nærheden af den.

## Pointgivning.

Du får 2 points for hver slange, du springer over og 5 points for hver slange, du slår ihjel med den magiske økse. Når du finder den forsvundne diamant, får du 50 bonuspoints.

## Spillet er færdigt.

Hvis diamant-jægeren bliver bidt af en slange 3 gange, er spillet færdigt.

## Spil ABC.

Spil en kombination af alle ovennævnte spil, begynd med „A” og fortsæt til „B” og „C”.

## Spillet er færdigt.

Hvis du mister diamant-jægeren 3 gange på en af skærmene, er spillet færdigt.

Det højeste pointtal er 9999. Spillet slår tilbage til „TIME 1” (tid 1) 30 sekunder efter at du er færdig. Medmindre et nyt spil påbegyndes.

## Uden musik.

Hvis du foretrækker at spille uden musik og andre spillelyde, skal du bare trykke på „OFF”-knappen, når du har valgt dit spil.

## Isætning af batterier.

Sæt 2 stk. LR43, SR43 eller tilsvarende batterier i batterirummet med de positive elektroder opad.

Når batterierne er ved at være opbrugte, bliver skærmtegnene svagere og dermed vanskeligere at se på, ligesom lyden bliver svag eller helt forsvinder. I dette tilfælde bør batterierne straks udskiftes. Der må ikke sidde udtømte batterier i lommespillet.

## Sådan bruger du uret.

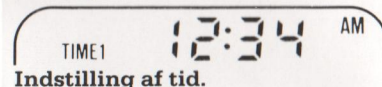
Dit 3-dobbelte elektroniske lommespil har 5 tidsfunktioner. TID 1, TID 2, ALARM, DATO og STOPUR.

Tryk på „TIME”-knappen indtil den ønskede funktion træder frem. Uret viser et AM eller PM efter tiden.

AM (fra kl. 24.00 til kl. 12.00) eller PM (fra kl. 12.00 til kl. 24.00).

## TID 1.

Med en nøjagtig tidsindstilling kan du bruge „TID 1” som dit ur.



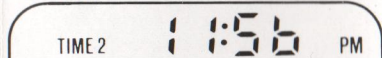
## Indstilling af tid.

Få „TIME 1” frem på skærmen.

Tryk på „SET”-knappen med en spids genstand, indtil „TIME 1”-tegnet viser sig. Tryk på „JUMP”-knappen for at indstille minutterne. Tryk på venstre del af „FLYTTE”-knappen for at indstille timerne. Tryk på „SET”-knappen for at afslutte indstillingen. Sørg for, at „TIME 1”-tegnet ikke mere lyser.

## TID 2.

„TIME 2”-uret kan du bruge, hvis du vil følge den nøjagtige tid i en anden tidszone.



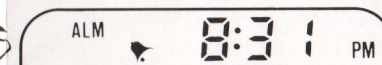
## Indstilling af tid.

Få „TIME 2” frem på skærmen. Tryk på „SET”-knappen indtil

„TIME 2”-tegnet viser sig. Indstil tiden på samme måde som for „TIME 1”.

## ALARM.

Kan bruges som et vækkeur eller som en påmindelse om vigtige aftaler.



## Indstilling af ALARM.

Få „ALARM” frem på skærmen.

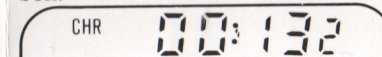
Tryk på „SET”-knappen, indtil „ALM”-tegnet viser sig på skærmen. Indstil alarmen på samme måde som „TIME 1” og „TIME 2”. Alarmen kan stoppes ved, at du trykker på en af spillekontakterne.

## Annulering af ALARMEN.

Tryk på „OFF”-knappen, mens alarm-tegnet vises.

## STOPUR.

Måler tiden nøjagtigt ned til 1/10 sek.



## Anvendelse.

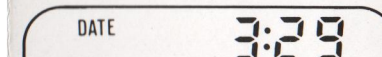
Få stopurs-tegnet „CHR” frem på skærmen ved at trykke på „TIME”-knappen, indtil „CHR” vises på skærmen.

Start tidtagning ved at trykke på „CHR START-SLUT”-knappen. Få „LAP”-tiden (mellemtid) frem ved at trykke på „CHR LAP”-knappen. Fortsæt „LAP”-tiden ved at trykke på „CHR LAP”-knappen igen.

Standstidtagningen ved at trykke på „CHR STOP”-knappen. Vend tilbage til „0” ved at trykke på „CHR RESET”-knappen.

## Dato.

Få dag og måned frem på skærmen ved at trykke på „TIME”-knappen indtil „DATE” viser sig på skærmen.



## Indstilling af dato.

Få måned og dag frem på skærmen. Tryk på „SET”-knappen, indtil „DATE”-tegnet viser sig. Indstil måneden ved at trykke på venstre del af „FLYTTE”-knappen. Indstil dagen ved at trykke på „JUMP”-knappen.

## ADVARSEL.

### Generelt.

Brug **ikke** en blyant eller stift, når kontakterne „ACL” eller „SET” skal aktiveres.

### Flydende krystaller.

1. Det er en glasplade, der er uden om de flydende krystaller. Derfor må du ikke tabe dit spil, lægge det under pres eller udsætte det for høje temperaturer, da det kan medføre at glasset og de flydende krystaller går i stykker, og så virker dit elektroniske spil ikke længere.
2. Såfremt du ved uheld alligevel får ødelagt glaspladen eller de flydende krystaller, kan vi i de fleste tilfælde reparere dit spil, men det ta'r tid, og det koster ca. 75 kr. pr. skærm så pas hellere godt på dit spil, som er et lille stykke avanceret elektronik, som også er sart.
3. De flydende krystaller er fremstillet så robust som muligt. Hvis glasset går i stykker, og de flydende krystaller alligevel kommer i berøring med huden, så vask dem øjeblikkeligt af med vand og sæbe.

### Batterier.

1. Når batterierne tages ud af lommespillet, må de opbevares udenfor børns rækkevidde.
2. Skulle nogen sluge et batteri, så tilkald øjeblikkeligt lægen.
3. Når du udskifter batterierne, så anbring dem ikke på aluminium eller metal. Vær forsigtig med at have flere batterier i lommen samtidig. Det kan forkorte batteriernes levetid meget.
4. Brug ikke batterierne som legetøj, men kun som angivet til elektroniske lommespil.
5. Aflever de brugte batterier i din BR-butik, så sørger vi for at destruere dem. Så er du også med til at værne om naturen.

God fornøjelse med dit elektroniske lommespil, men pas godt på det, det er sart.

